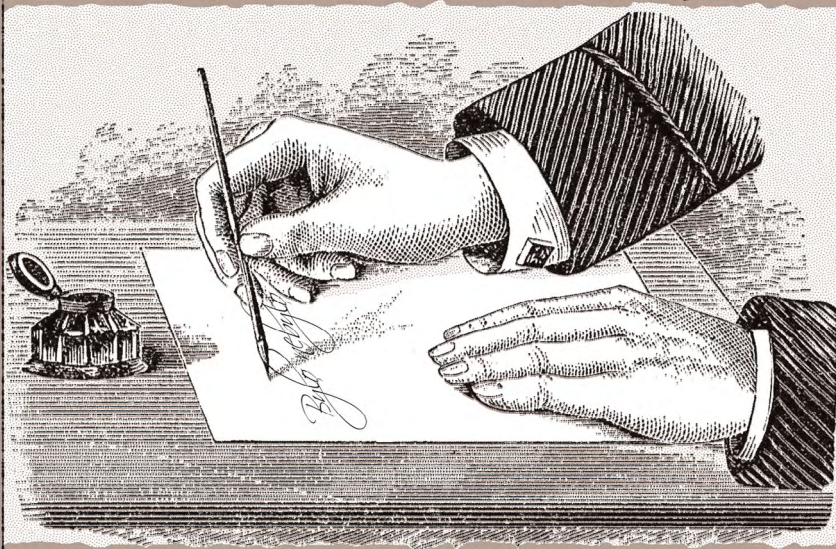


ZÁPLETKA

UMĚNÍ PŘÍBĚHU



Amy Jonesová





Amy Jonesová
ZÁPLETKA
UMĚNÍ PŘÍBĚHU

Copyright © 2021 by Amy Jones

© Wooden Books Limited 2021

Published by Arrangement with Alexian Limited

Translation © Jiří Pilucha, 2023

Design and typeset by Wooden Books Ltd., Glastonbury, UK.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být rozmnožována a rozšiřována jakýmkoli způsobem bez předchozího písemného svolení nakladatele.

Soupis překladatelů, v jejichž překladu uvádíme úryvky citovaných děl, najdete na www.dokoran.cz

Druhé vydání v českém jazyce (první elektronické).

Z anglického originálu *Plot. The Art of Story*
přeložil Jiří Pilucha.

Odpovědná redaktorka Klára Soukupová.

Sazba a konverze do elektronické verze Michal Puhač.

V roce 2023 vydalo nakladatelství Dokořán, s. r. o.,

Holečkova 9, 150 00 Praha 5,

dokoran@dokoran.cz, www.dokoran.cz,

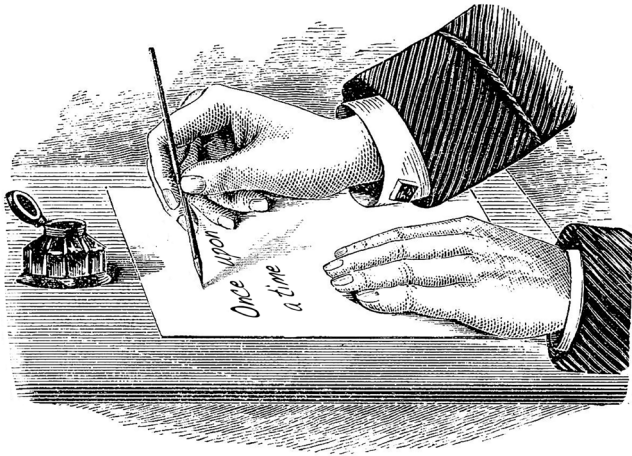
jako svou 1206. publikaci

(405. elektronická).

ISBN 978-80-7675-119-4

ZÁPLETKA

UMĚNÍ PŘÍBĚHU



Amy Jonesová

*Věnováno mým bratrům a jejich ratolestem:
Darcii, Otisovi, Aubrey, Elliotovi a Louise.*

Další doporučená četba: Aristoteles, *Poetika*; John Yorke, *Into the Woods*; Stephen King, *O psaní: Memoáry o řemesle*; Horatius, *O umění básnickém*; Northrop Frye, *Anatomie kritiky*; Syd Field, *Jak napsat dobrý scénář*; Vladimír Propp, *Morfologie pohádky a jiné studie*; Joseph Campbell, *Tisíc tváří hrdiny*; Christopher Vogler, *The Writer's Journey*; Christopher Booker, *The Seven Basic Plots*.

Všechny zde použité kreslené vtipy jsou chráněny autorskými právy jejich původních držitelů a nesmějí být dále reprodukovány. Licence pro tuto knihu byly získány prostřednictvím www.cartoonstock.com (titulní strana, str. 3, 11, 39, 43, 45, 49, 55 a 58). Autory dalších obrázků jsou Arthur Rackham (1867–1939) (patitul, str. 18 a 29), Gustav Doré (1832–1883) (strana naproti Úvodu), Pauline Baynesová (1992–2008) (str. 9), William Wallace Denslow (1856–1915) (str. 14), John Flaxman (1755–1826) (str. 37 a 51), John Tenniel (1820–1914) (str. 57) a další ilustrátoři 19. století.



„Vhodíme ji do hry?“

OBSAH

Úvod	1
Je hybatelem děj, či postava?	2
Začátek, prostředek a konec	4
Freytagova pyramida	6
Zelený svět	8
Konflikt a protiklad	10
Dobře udělaný kus	12
Film v pěti fázích	14
Hlavní body zápletky	16
Struktura pohádek	18
Cesta hrdiny	20
Jakých podob nabývá příběh	22
Sedm zápletek	24
1. Přemožení monstra	25
2. Z chudáka boháčem	26
3. Cesta a návrat	27
4. Hledání	28
5. Tragédie	30
6. Komédie	32
7. Znovuzrození	33
Chronologie	34
Ab ovo a in medias res	36
Analepse a prolepse	38
Předzvěst	40
Anafora a katafora	42
Zvraty a odhalení	44
Cliffhanger	46
Nastražené předměty	48
Uzamčení a úniky	50
Plánování zápletky	52
Rozpracování zápletky	54
Brilantní úvodní věty	56
Skvělá zakončení	58



ÚVOD

Na počátku všech velkých příběhů je zárodek myšlenky, embryonální *něco*. V této knížce se snažím pomoci začínajícím autorům rozvinout prvotní originální nápad – ať už je jím letná vzpomínka, která nám vytanula na mysli při procházce, hádka ve vlaku, k níž jsme se nachomýtlí, nebo fantazie, která se nám zdála ve snu – do dobře strukturovaného díla.

Existují dvě základní komponenty vyprávění: *struktura* zahrnující rámec vyprávění a zápletku (o nich pojednává tato knížka) a *metoda* vyprávění (o ní pojednávám v „sesterské“ knize *Narrative Voices*.)

Začneme teoriemi zápletky (ta je stejně důležitá pro psaní románů i pro dramatickou tvorbu a scenáristiku, ale popíšeme i několik modelů speciálně určených právě dramatikům a scenáristům). Poté se obrátíme k časem prověřeným vzorcům „základních zápletek“. Následuje kapitola o chronologii a o tom, jak jí lze manipulovat v zájmu dramatického účinku. Pak vám poradím, jak vyprávění začít a zakončit, a nakonec vám nabídnu k vyzkoušení několik praktických metod.

Lidé odjakživa potřebovali vyprávěče. Tvůrci pravěkých jeskynních kreseb, Aboriginci zachovávající ústní podání příběhů o cestách do času snění, autoři *Eposu o Gilgamešovi* zapsaného na tabulkách, afričtí grioti, turečtí ašikové i evropští bardi – ti všichni své příběhy ozvlášťňovali. Jejich vyprávění nejsou jen chronologickým záznamem událostí. Některá jsou niternými vizuálními snímky, jež přesahují čas i prostor. Některé prastaré příběhy ze vzdálených krajů se nám jeví podivné či nelogické, události jako by se spolu neslučovaly a vzdorovaly standardním principům příčinnosti. Coby autoři rozvíjející svůj osobitý styl se pokuste odnést si z těchto příkladů poučení a vychutnejte si umění vyprávět v jeho nesčetných podobách.

Tato knížka se soustředí na konvenční literární struktury, ale napodobovat je nemusíte – prostě toho pochyte co nejvíce a chopte se pera.

Připraveni? Pusíme se do toho.

JE HYBATELEM DĚJ, ČI POSTAVA?

první kroky

Jakmile máte zárodek nápadu na příběh, zkuste si v jedné nebo dvou větách shrnout jádro zápletky. Čím dokáže zaujmout? Co byste rádi rozvíjeli? Podstatné je: má být hybatelem příběhu spíše postava, anebo zápleтка? Slovy Syda Fielda: *Věškeré drama spočívá v konfliktu, [...] buď postava hýbe dějem, anebo děj hýbe postavou.*

Je-li hybatelem *děj*, protagonista je vláčen událostmi:

Po vraždě v muzeu se dva akademikové zapletou do boje o třaskavé tajemství mezi tajnou společností a církví. Dan Brown, Da Vinciho kód.

V jiném románu potkává Joe Rose u bizarní nehody vzdušného balónu Jeda Parryho a ten se posléze stane jeho stalkerem. Úvodním setkáním je předznamenán znepokojivý řetěz událostí.

Pozorovali jsme, jak padá. Dalo se pozorovat zrychlení. Žádné odpuštění, žádná zvláštní výjimka pro lidský úděl nebo statečnost nebo laskavost. Jen nemilosrdná gravitace. A odněkud, možná to byl on, možná nějaká lhostejná vrána, se ozvalo tiché zakvívání, které protálo nehybný vzduch. Padal tak, jako předtím visel, jako rovná černá hůlka. Nikdy jsem neviděl nic tak děsivého, jako byl ten padající člověk. Ian McEwan, Nezmičitelná láska.

Příběhy tažené událostmi mají obvykle rychlý spád, a přirozeně tak vtahují čtenáře do děje. Mnohdy začínají *in medias res* (viz str. 36) a vrhají čtenáře doprostřed příběhu.

Je-li hybatelem postava, zápleтка se soustředí na její vývoj v prostředí, které může být – i když nemusí – zcela normální. Eponymní román *Jana Eyrová* spisovatelky Charlotty Brontëové je klasickým příkladem *bildungsomanu* (*Bildung* znamená německy mj. formování), jenž se vyznačuje tím, že sleduje psychologický a mravní vývoj protagonisty (ústřední postavy) od dětství do dospělosti.

Dalšími skvělými příklady, jak zápleтка funguje ve službách postavy, jsou *Kdo chytá v žitě* J. D. Salingera a *Cizinec* Alberta Camuse. V těchto knihách

jsou tahounem příběhu protagonistovy postřehy, pozorování a reakce na ně – krátce řečeno *to, čím je*:

Kdysi jsem shrnul Cizince poznámkou, která je, uznávám, vysoce paradoxní: „V naší společnosti každý, kdo neplácne na pohřbu své matky, riskuje, že bude odsouzen k smrti.“ Nemyslel jsem tím nic víc, než že hrdina mé knihy je odsouzen za to, že nehraje hru.
Albert Camus

Vaším dalším krokem bude vytvoření krátkého *přehledu*. Načrtněte své ústřední postavy a jejich vzájemné vztahy a stanovte si klíčové body zápletky, jako kdybyste vytyčovali milníky na cestě. Až budete příběh psát, budete natahovat drátky od jednoho milníku k druhému, ale prozatím se nerozptylujte volbou narativních prostředků, nelineárními chronologiemi ani volbou zajímavého jazyka. Váš přehled by měl být asi dvoustránkovým dokumentem, k němuž se budete vracet, až se ztratíte v labyrintu svých slov.



„Už jsem zapomněla... v tomto filmu ji bodne do záda, nebo do břicha?“

ZAČÁTEK, PROSTŘEDEK A KONEC

Aristoteles a trojčlenná struktura

Abychom se naučili utvářet svět zápletky, obraťme se k počátkům. V díle *Poetika* popisuje řecký filosof Aristoteles (384–322 př. n. l.) umění psát *dramatické* texty *tragédií*, *komedií* a *satyrských dram*, a to v *lyrické* i *epické* formě. Tvrdí, že jádrem zápletky je kauzalita. Jedna událost musí logicky vyvolat další. Všiml si také, že *celé [jednání] je to, co má začátek, střed a konec*, a úhledně narysoval *trojčlennou strukturu*, která je dodnes základem mnoha západních zápletek.

Poetika připodobňuje dobrý příběh k uzlu. Nejdůležitějšími událostmi v zápletce jsou *kolize*, která uzel zaváže, a *rozuzlení*, které jej rozplete:

Tím chci říci, že zápletky je vše od počátku až po ten úsek hry, který těsně předchází před obratem ke štěstí nebo k neštěstí; rozuzlení všechno od počátku toho obratu až do konce. [...]
Mnozí však vytvoří dobrou zápletku a pak špatně rozuzlují.

Aristoteles vyzdvihuje i další mimořádné momenty v příběhu, z nichž nej působivějším je *peripetie* – *zvrát ve vývoji událostí*. Takovéto vrtochy štěstěny mohou vzbudit hrůzu, milosrdenství, smích nebo slzy. Chudšas může zbohatnout nebo naopak.

V tragédii protagonisty často učiní chybný krok (osudovou chybu označovanou pojmem *hamartia*), např. v důsledku charakterové vady, s patřičnými následky. V *Hamletovi* dojde k peripetii, když Hamlet omylem zabije Polonia, čímž přivodí svůj pád. Peripetii v díle *Král Oidipus* je podle Aristotela okamžik, kdy

přijde posel Oidipa potěšit a zbavit ho strachu stran matky, ale když mu odhalí, kdo je, způsobí pravý opak.

Dalším klíčovým prvkem tragédie je podle Aristotela *anagnorise* – moment uvědomění, kdy protagonisty rozpozná skutečný stav věcí, ale je příliš slabý na to, aby jej změnil, přestože již smýšlí jinak, což v obecně vystupňuje lítost a obavy. Je to příprava na závěrečnou *katarzi*, která přinese očištné uvolnění emocií.